

## Automatic play system for entertainment slot machine

**Publication number:** DE4411090

**Publication date:** 1995-10-05

**Inventor:** SCHULZE ULLRICH (DE); RIECK KONRAD (DE);  
HEINEN HORST (DE); SCHATTAUER JUERGEN (DE)

**Applicant:** NSM AG (DE)

**Classification:**

- **International:** G07F7/08; G07F17/32; G07F7/08; G07F17/32; (IPC1-7); G06K19/07; G07F17/34; G07F7/08

- **European:** G07F7/08C; G07F7/08C8; G07F17/32

**Application number:** DE19944411090 19940330

**Priority number(s):** DE19944411090 19940330

**Report a data error here**

### Abstract of DE4411090

The automatic play system includes a card memory with a magnetic strip on which game parameters and data can be written and read, or a programmable smart card. The credit owed to an individual player is stored in memory, and a releasing facility for the credit memory is provided. The amount of money to be made available for a game is entered and stored, as is a maximum value for winnings. If the credit is reduced below a preset value, or is reduced to zero, or if the maximum winnings are reached, an optical or acoustic signal is generated, or the game is stopped.

---

Data supplied from the **esp@cenet** database - Worldwide



⑬ BUNDESREPUBLIK  
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES  
PATENTAMT

⑫ **Offenlegungsschrift**  
⑩ **DE 44 11 090 A 1**

⑥① Int. Cl.<sup>6</sup>:  
**G 07 F 7/08**  
// G07F 17/34, G06K  
19/07

⑳ Aktenzeichen: P 44 11 090.1  
㉑ Anmeldetag: 30. 3. 94  
㉒ Offenlegungstag: 5. 10. 95

DE 44 11 090 A 1

㉑ Anmelder:  
NSM AG, 55411 Bingen, DE

㉒ Vertreter:  
Becker, B., Dipl.-Ing., Pat.-Anw., 55411 Bingen

㉓ Erfinder:  
Schulze, Ullrich, 65191 Wiesbaden, DE; Rieck,  
Konrad, 55435 Gau-Algesheim, DE; Heinen, Horst,  
55442 Stromberg, DE; Schattauer, Jürgen, 55595  
Hüffelsheim, DE

⑤④ Vorrichtung zum automatischen Spielen an einem geldbetätigten Unterhaltungsgerät

⑤⑤ Gegenstand der Erfindung ist eine Vorrichtung zum automatischen Spielen an einem geldbetätigten Unterhaltungsgerät, mit einem spielerindividuellen Guthabenspeicher und einer Freigabeeinrichtung für den Guthabenspeicher. Es ist ein Speicher für Spielparameter und -daten vorgesehen, dessen Inhalt jeweils den Spielablauf bestimmt.

DE 44 11 090 A 1

Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen

BUNDESDRUCKEREI 08. 95 508 040/227

4/27

Die Erfindung betrifft eine Vorrichtung zum automatischen Spielen an einem geldbetätigten Unterhaltungsgerät, mit einem spielerindividuellen Guthabenspeicher und einer Freigabeeinrichtung für den Guthabenspeicher.

In der DE-C-34 41 518 ist die Verwendung von Benutzerkarten mit veränderbarem Speicher in Spielautomatenhallen beschrieben, wobei jeweils in einer Datenverarbeitungszentrale eine Guthabeninformation abgespeichert ist. Mittels dieser Benutzerkarte kann in einer Spielautomatenhalle bargeldlos gespielt werden, und die Fälschungssicherheit der Benutzerkarte ist durch den Einsatz von Sicherheitscodes erhöht.

Es ist nun der Wunsch aufgetreten, mit Unterhaltungsgeräten zu spielen, ohne sich während des Spielbetriebs ständig bei diesen Geräten aufhalten zu müssen. D.h. es sollte ermöglicht werden, den Spielbetrieb auf gewünschte Weise zu starten und andererseits sich anderweitig beschäftigen zu können.

Der Erfindung liegt daher die Aufgabe zugrunde, ein insbesondere geldbetätigtes Unterhaltungsgerät zu schaffen, das einen Spielbetrieb auch bei Abwesenheit oder anderweitiger Beschäftigung des Spielers ermöglicht.

Diese Aufgabe ist erfindungsgemäß bei einer Vorrichtung mit den Merkmalen des Anspruchs 1 gelöst. Vorteilhafte Weiterbildungen der erfindungsgemäßen Vorrichtung sind Gegenstand der Unteransprüche.

Eine erfindungsgemäße Vorrichtung zum automatischen Spielen an einem geldbetätigten Unterhaltungsgerät umfaßt somit einen spielerindividuellen Guthabenspeicher und eine Freigabeeinrichtung für den Guthabenspeicher. Es ist dabei ein Speicher für Spielparameter und -daten vorgesehen, dessen Inhalt jeweils den Spielablauf bestimmt.

Das Vorsehen des Speichers für Spielparameter und -daten ermöglicht es, den Spielbetrieb vorzugeben, so daß die Anwesenheit des Spielers selbst während des Spielens nicht benötigt wird. Der Spieler braucht lediglich dafür zu sorgen, daß in dem Speicher für Spielparameter und -daten die gewünschten Angaben vorhanden sind, wobei auch der Speichervorgang selbst zeitlich völlig vom Spielbetrieb entkoppelt sein kann. Auf diese Weise kann der Spieler während des Spielens anderen, vordringlicheren oder erwünschten Tätigkeiten nachgehen, z. B. auch an einem anderen Unterhaltungsgerät ein anderes Spiel spielen. Des weiteren können auf diese Weise auch mehrere Spiele parallel gespielt werden, allein gesteuert durch die im Speicher gespeicherten Spielparameter und -daten.

Mittels dieser Parameter und Daten können z. B. Spielstrategien und Gewinngrenzwerte eingegeben werden. Beispielsweise kann vorgesehen werden, mit gewissem Risiko zu spielen, es kann eine Gewinnmarge vorgegeben werden ebenso wie das Einbringen eines Gewinnanteils in den laufenden Spielvorgang.

Vorzugsweise ist der Speicher für Spielparameter und -daten für die Speicherung des Spielerguthabens vorgesehen. Es kann auch ein bestimmter verfügbarer Geldbetrag gespeichert werden, ebenso ein Maximalgewinn.

Abhängig von dem Erreichen der entsprechenden Gewinnsummen bzw. dem jeweiligen Guthabenwert kann einerseits ein automatischer Spielabbruch, andererseits eine Benachrichtigung des Spielers durch optische und akustische Signale vorgesehen werden. Bei-

spielsweise kann bei Unterschreiten eines bestimmten Guthabenwertes oder Erreichen des Wertes Null und/oder bei Erreichen eines eingegebenen Maximalgewinnwertes ein Befehl zur Ausgabe eines optischen oder akustischen Signals aus dem Speicher für Spielparameter und -daten ausgelesen werden. Ferner kann erfindungsgemäß vorgesehen sein, daß bei Unterschreiten eines bestimmten Guthabenwertes oder Erreichen des Wertes Null und/oder bei Erreichen eines eingegebenen Maximalgewinnwertes ein Stop-Befehl für den Spielbetrieb aus dem Speicher für Spielparameter und -daten ausgelesen werden, der den Spielbetrieb beendet.

Bei einem vorteilhaften Ausführungsbeispiel der erfindungsgemäßen Vorrichtung ist der Speicher für Spielparameter und -daten für die Speicherung von Spielprotokolldaten vorgesehen. Dies ermöglicht es, den Spielverlauf zu überwachen und gegebenenfalls auch Änderungen der Speicherdaten für spätere Spiele vorzunehmen. Vorzugsweise ist auch eine Lese/Schreibeinrichtung für die Datenein-/ausgabe vorgesehen, mittels der die Spielparameter und -daten einfach festgestellt werden können.

Vorzugsweise wird als Speicher für Spielparameter und -daten eine transportable Speichereinrichtung verwendet, die zweckmäßig eine Speicherkarte ist. In Fall einer Magnetkarte ist die Lese/Schreibeinrichtung ein Magnetkartenleser/schreiber. Alternativ kann die Speicherkarte auch eine Chipkarte sein. Zweckmäßig ist die Speicherkarte programmierbar.

Der Einsatz einer erfindungsgemäßen Vorrichtung zum automatischen Spielen bringt eine Reihe von Vorteilen mit sich. Der Spieler kann wie erwähnt während des Spielbetriebs anderen Beschäftigungen nachgehen. Er kann sich auch vom Spielvorgang sozusagen überraschen lassen, indem er nicht ständig wartend neben dem Unterhaltungsgerät steht, sondern von Zeit zu Zeit oder nach dem Spiel dessen Ausgang kontrolliert. Außerdem ist es möglich, auch während Zeiten geringer Spielfrequenz, beispielsweise nachts, mit einem Unterhaltungsgerät zu spielen. Für andere Spieler wiederum ist die Hemmschwelle zum Spielen dadurch unterbunden, daß sie nicht exponiert neben dem Unterhaltungsgerät stehen müssen, während dieses für sie spielt, sondern vielmehr nach kurzer Betätigungsdauer wieder von diesem fortgehen können. Des weiteren ermöglicht es auch der Einsatz der erfindungsgemäßen Vorrichtung, daß weniger geübte Spieler aufgrund der Spielvorgaben durch den erfindungsgemäß vorgesehenen Speicher mit einem Unterhaltungsgerät umgehen können und auch keine Unterstützung von anderen Spielern benötigen.

Die erfindungsgemäße Vorrichtung kann bei einer Anzahl von Unterhaltungsgeräten eingesetzt werden, beispielsweise bei Geldspielgeräten, Slotmaschinen und Warenspielgeräten.

#### Patentansprüche

1. Vorrichtung zum automatischen Spielen an einem geldbetätigten Unterhaltungsgerät, mit einem spielerindividuellen Guthabenspeicher und einer Freigabeeinrichtung für den Guthabenspeicher, **dadurch gekennzeichnet**, daß ein Speicher für Spielparameter und -daten vorgesehen ist, dessen Inhalt jeweils den Spielablauf bestimmt.

2. Vorrichtung nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß der Speicher für Spielparameter und -daten für die Speicherung des Spielerguthabens

vorgesehen ist.

3. Vorrichtung nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß der Speicher für Spielparameter und -daten für die Speicherung eines bestimmten verfügbaren Geldbetrages vorgesehen ist. 5

4. Vorrichtung nach einem der Ansprüche 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß der Speicher für Spielparameter und -daten für die Speicherung eines Maximalgewinns vorgesehen ist.

5. Vorrichtung nach einem der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß der Speicher für Spielparameter und -daten für die Speicherung von Spielprotokolldaten vorgesehen ist. 10

6. Vorrichtung nach einem der Ansprüche 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß eine Lese/Schreib- 15  
einrichtung für die Datenein/ausgabe vorgesehen ist.

7. Vorrichtung nach einem der Ansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß eine transportable Speichereinrichtung als Speicher für Spielparameter und -daten vorgesehen ist. 20

8. Vorrichtung nach Anspruch 7, dadurch gekennzeichnet, daß die transportable Speichereinrichtung eine Speicherkarte ist.

9. Vorrichtung nach Anspruch 6 und 8, dadurch gekennzeichnet, daß die Lese/Schreibeinrichtung ein Magnetkartenleser/schreiber ist und die Speicherkarte eine Magnetkarte ist. 25

10. Vorrichtung nach Anspruch 9, dadurch gekennzeichnet, daß die Speicherkarte eine Chipkarte ist. 30

11. Vorrichtung nach einem der Ansprüche 8 bis 10, dadurch gekennzeichnet, daß die Speicherkarte programmierbar ist.

12. Vorrichtung nach einem der Ansprüche 1 bis 11, dadurch gekennzeichnet, daß bei Unterschreiten 35  
eines bestimmten Guthabenwertes oder Erreichen des Wertes Null und/oder bei Erreichen eines eingegebenen Maximalgewinnwertes ein Befehl zur Ausgabe eines optischen oder akustischen Signals aus dem Speicher für Spielparameter und -daten 40  
ausgelesen wird.

13. Vorrichtung nach einem der Ansprüche 1 bis 12, dadurch gekennzeichnet, daß bei Unterschreiten 45  
eines bestimmten Guthabenwertes oder Erreichen des Wertes Null und/oder bei Erreichen eines eingegebenen Maximalgewinnwertes ein Stop-Befehl für den Spielbetrieb aus dem Speicher für Spielparameter und -daten ausgelesen wird, der den Spielbetrieb beendet.

14. Verwendung der Vorrichtung nach einem der 50  
Ansprüche 1 bis 13 für ein Geldspielgerät.

15. Verwendung der Vorrichtung nach einem der Ansprüche 1 bis 13, für eine Slotmaschine.

16. Verwendung der Vorrichtung nach einem der 55  
Ansprüche 1 bis 15 für ein Warenspielgerät.

60

65

- Leerseite -